Inguine.net

Comune di Cotignola Assessorato alla Cultura Con il Patrocinio della Provincia di Ravenna
Palazzo Sforza Cantiere delle Arti 13 Nuove Proposte A cura di Serena Simoni 13-28 marzo 2004 Cotignola Ra

Inguine.net

Comune di Cotignola Assessorato alla Cultura Con il Patrocinio della Provincia di Ravenna
Palazzo Sforza Cantiere delle Arti 13 Nuove Proposte A cura di Serena Simoni 13-28 marzo 2004 Cotignola Ra

Convinciamoci alla funzione automatica.
Siamo un sistema circolatorio dominato dalla pelle.
(dal Manifesto fondativo di Inguine.net)

Definito variamente come "malattia della rete", "localizzazione anatomica", "organismo", rimane l'occasione di una mostra per cercare di rispondere alla domanda chi sia (o siano) veramente Inguine.net, e cosa esattamente faccia.
Sull'atto di nascita non c'è alone mitico, nonostante le dichiarazioni primo-novecentiste che serpeggiano in modo un po' altisonante nel manifesto fondativo del gruppo: il nucleo originario che ha dato vita a Inguine.net è costituito da tre persone - Gianluca Costantini, Marco Lobietti, Sandro Micheli -, che nel 2001 hanno dato vita al sito Web e ai suoi primi vagiti in rete. Padrini e madrine dell'evento sono stati illustri fumettisti e illustratori appartenenti ai quattro angoli del globo e un numero imprecisato di creativi di varia estrazione che fanno parte del sistema carsico dell'underground, italiano e non: la prima caratteristica del neo-pargolo è stata quella di restringersi e allargarsi a dismisura lanciando progetti in rete a cui hanno risposto collaboratori diversi e liberamente associati alle iniziative.
Cuore pulsante è il sito Web che tiene i contatti, lancia i progetti, rappresenta l'imbuto attraverso cui passano i contributi legati fondamentalmente a fumetto e illustrazione. Nel contesto di piena crisi di questi linguaggi – almeno per quanto riguarda l'Italia – dove esiste un monopolio dell'immaginario detenuto dal sistema delle riviste commerciali, Inguine.net tenta di bypassare le griglie rigide del mercato rilanciando l'attenzione su queste esperienze e cercando di incontrare un pubblico su altri territori e luoghi, con l'obiettivo di "far conoscere autori spesso estranei ai circuiti della grande pubblicazione e distribuzione, e quello di esplorare - a partire dai fumetti originali - le possibilità di collaborazione e invenzione fra giovani creativi provenienti da ambiti molto diversi." (1)
La scelta del nome che si riferisce alla parte bassa corporale non è frutto di accidente: nonostante la partenza del tutto virtuale, il gruppo ha fin dall'inizio espresso il desiderio di una carnalità non fittizia e del tutto *low*, priva di metafore nobilitanti: proprio per evitare l'effetto spesso autoreferenziale determinato dalle chat-line specialistiche, Inguine.net ha scelto la strada dell'incursione nei luoghi del reale evitando la marginalità e la "mancanza di corpo" che spesso rischiano i siti frequentati solo dagli addetti ai lavori. Per questo il gruppo esce spesso dalla rete in occasione di mostre dando vita anche a incursioni musico-visuali, Vj-set e Dj-set, performance disegnative dal vivo, fatte in occasione di incontri, conferenze, collaborazioni con altri – singoli, enti o associazioni - non necessariamente legati al mondo dei fumetti, né al panorama underground.
Inguine.net opera quindi anche secondo la prospettiva di una agenzia di promozione e divulgazione del lavoro di chi si mette in cordata, garantendo la visibilità di tutti sul sito e al tempo stesso una selezione qualitativa dei progetti nel momento delle incursioni, che prevalentemente avvengono ad invito. I luoghi prescelti per presentare il lavoro possono essere la Biennale dei Giovani artisti del Mediterraneo di Sarajevo o L'Open Space di Milano, gli spazi autogestiti come il Leoncavallo o quelli deputati all'arte come il Museo d'arte contemporanea di Sassari.
Nelle incursioni espongono le tavole realizzate per i progetti, proiettano animazioni DVD, presentano i lavori nati liberamente senza tema oppure legati a progetti ben programmati e talvolta dal chiaro intento politico. E da ultimo, sempre per contrastare i limiti e l'evanescenza della rete, nel 2003 Inguine ha messo al mondo una rivista quadrimestrale - "InguineMAH!gazine" – legata a quel mezzo tradizionale e originario che è la carta per il fumetto. La rivista riproduce nelle modalità di partecipazione le stesse caratteristiche di flessibilità, apertura e *joint-action* proprie del sito.
Da questa breve presentazione risultano chiare alcune caratteristiche che riportano nell'alveo contemporaneo l'esperienza e i modi operativi del gruppo, evidenziando come le sue peculiarità siano comuni ad altre esperienze rintracciabili in rete, nel mondo dell'arte e in generale in quello della creatività giovanile.
Il primo elemento che risulta evidente è la partenza basata sull'auto-organizzazione, un fenomeno che coinvolge trasversalmente piani creativi diversi fra cui si conta ad esempio l'esperienza di "Designradar", comunità aperta composta da professionisti del webdesign, dell'illustrazione, grafici o semplici interessati alla digital art, che hanno in comune la passione per il webdesign e l'arte in genere, il cui obiettivo comune è la crescita della comunità stessa e dei suoi partecipanti, o come quella del gruppo "Oreste", uno dei primi a mettere in rete sul territorio italiano artisti e progetti, favorendone la diffusione e la visibilità. Le esperienze partono dal basso, generalmente da persone che già si conoscono e si frequentano, per allargarsi grazie alle possibilità della rete, mantenendo flessibilità e libertà di partecipazione
Come fine non ultimo, già in precedenza segnalato, è la possibilità di promuovere spazi di visibilità, aggirando le

leggi mercantili che impediscono la pubblicazione delle esperienze più sperimentali, da intendersi sia come linguaggio disegnativo che come mezzi di supporto, oppure legate a zone di produzione meno accattivanti per il grande pubblico, abituato a poche e selettive grandi firme. Per far questo Inguine può decidere di collaborare con chiunque sia legittimato da affinità elettive e garantisca autonomia di movimento: in questo caso l'esperienza rizomatica può dar luce ad alleanze stabili, collaborazioni estemporanee, che rendono il frutto di nuovi contatti, reimmessi in altri progetti, altre mostre. L'elasticità e l'allargamento della rete con i suoi punti nodali, predefiniti e importanti, è l'immagine che riassume la modalità di relazione del gruppo e del lavoro.

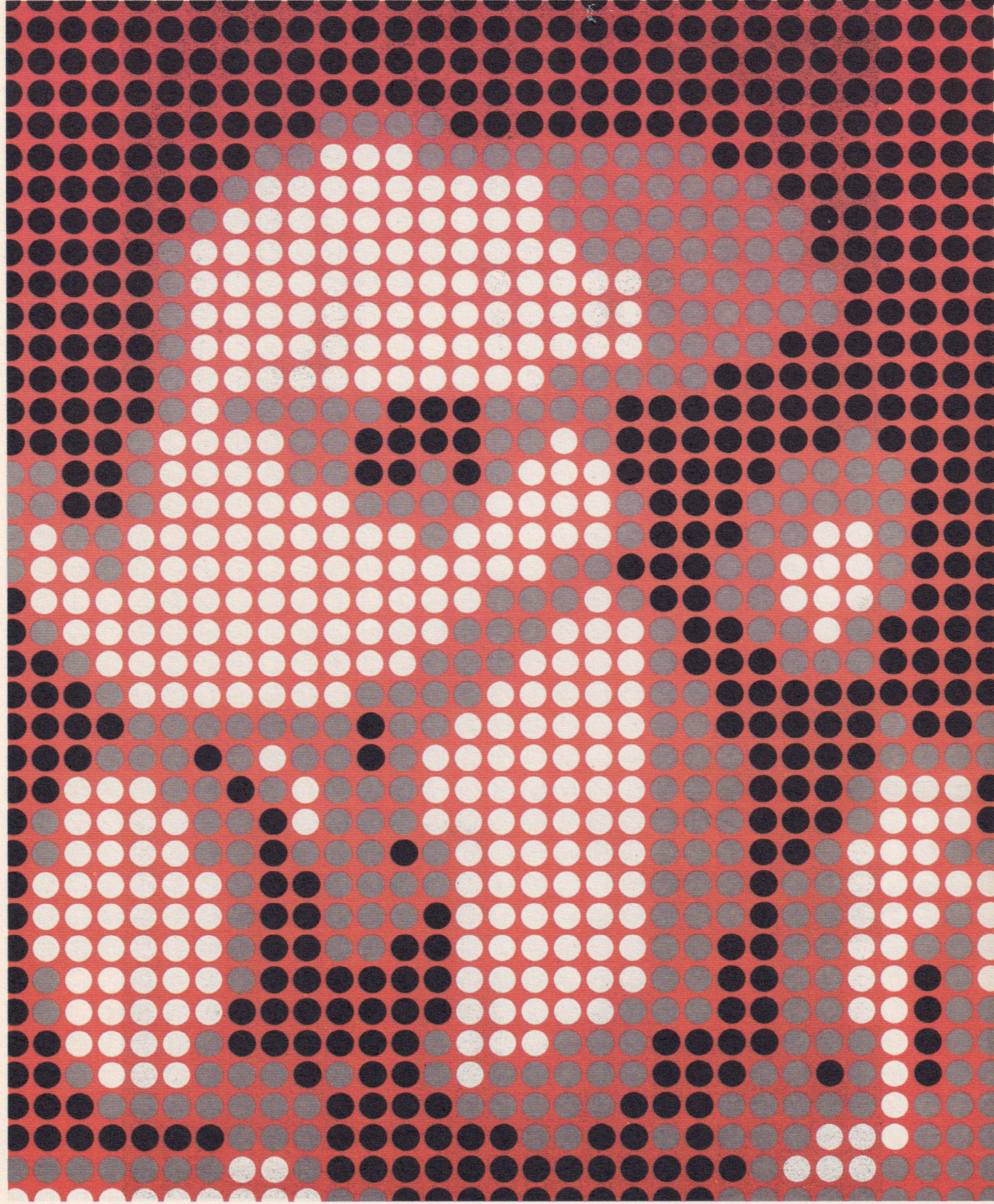
Dall'esperienza collettiva che necessariamente sta alla base del fenomeno, Inguine come tanti altri predilige spesso un'azione partecipata, democratica, aperta a tutti coloro vogliano misurarsi. Il limite che necessariamente viene in mente è una caduta possibile di qualità delle singole partecipazioni ma la quadratura del cerchio è possibile: il progetto lanciato in rete già di per sé seleziona le partecipazioni, in modo che solo chi conosce il linguaggio (del fumetto e del Web), solo chi ha un minimo di esperienza e comprende il merito del tema proposto si candida per l'azione combinata, salvaguardando in tutti i casi la propria libertà e individualità espressiva. La difficoltà di sposare partecipazione allargata e qualità è un tentativo già sperimentato con successo da Inguine nel progetto "Deus Irae (il Dio della collera – dedicato a Philip K. Dick) (2003), o in quello dedicato a Joe Sacco (2002) e il più recente, lanciato su Essendemme.com e legato ai temi e alla mostra della disegnatrice Marjane Satrapi. In tutti i progetti, ai partecipanti che si proponevano è stato chiesto di inviare illustrazioni o animazioni a tema. Si tratta di una modalità aperta e flessibile se pure garante di qualità praticata sempre più diffusamente da gruppi illustri come Multiplicity che nella fase iniziale del progetto internazionale di Border-Device(s) ha aperto un sito a libera partecipazione europea in cui si chiedeva a fotografi, artisti, film o video-maker di registrare la loro individuazione di confine/barriera/limite in un tragitto territoriale preciso.

Come nel progetto di Border-Device(s), in cui il filo rosso si dipana attorno al tema politico degli scenari conflittuali del Medio Oriente, così alcuni progetti di Inguine sono strettamente legati all'attualità e alla politica. L'adesione al progetto internazionale "Kufia. 100 disegnatori per la Palestina" (2004), o la realizzazione in collaborazione con altri gruppi e Web-sites di "No War in Iraq. Piccolo network contro la guerra" (settembre 2002) hanno il pregio di scegliere una posizione, di dare direzione alla propria creatività, rinunciando all'idea che l'arte debba necessariamente vivere in un empireo pressurizzato. Messi in rete assieme ad altri siti, questi progetti sono fra quelli aperti alla partecipazione più ampia, così come "Deus Irae", che pur dando libero sfogo alla fantasia soggettiva apre le porte ancora al tema dell'orrore atomico, alla violenza e alla guerra.

Tornando alle caratteristiche di Inguine troviamo l'utilizzazione di incursioni dal mondo virtuale a quello reale. Si tratta di comparizioni estemporanee talvolta, magari nel contesto di festival o meeting nazionali, in cui si punta alla presentazione della fisicità del disegno, dell'immagine, fino alla presentazione del disegnatore che in brevi *jam-session* dal vivo dà mostra delle sue capacità. Nessuna paura di contaminazione può occupare le menti di Inguine, che fedele al suo nome, mette in scena senza paure il corpo del fumettista, la sua mano.

Le contaminazioni avvengono quindi sul campo dei linguaggi espressivi fra tavole su carta o eleborazioni al computer, DVD, proiezioni, riviste, animazioni in rete, performance disegnative e mescolanze di suoni e immagini. Convinti come lo erano gli avanguardisti (e questo sì, è del tutto in linea col loro manifesto) che non esistono limiti alle possibilità eversive dei linguaggi, alla loro mescolanza e creatività, Inguine non disdegna di ospitare session musicali, Vjset o solo musica che corona alcune serate di presentazione, magari eseguita dalle multiformi possibilità di alcuni degli fumettisti invitati. Contaminazioni sempre, comunque, che si esprimono anche nei luoghi delle incursioni, che senza delegittimare quelli istituzionali avvengono anche in contesti "altri", come il Meeting delle Etichette Indipendenti di Faenza o i centri sociali italiani. Il sistema circolatorio è garantito e la pelle – come si sa – reagisce a qualsiasi stimolo.

(1) dalla presentazione di Inguine.net di Elettra Stamboulis, vedi il sito www.inguine.net

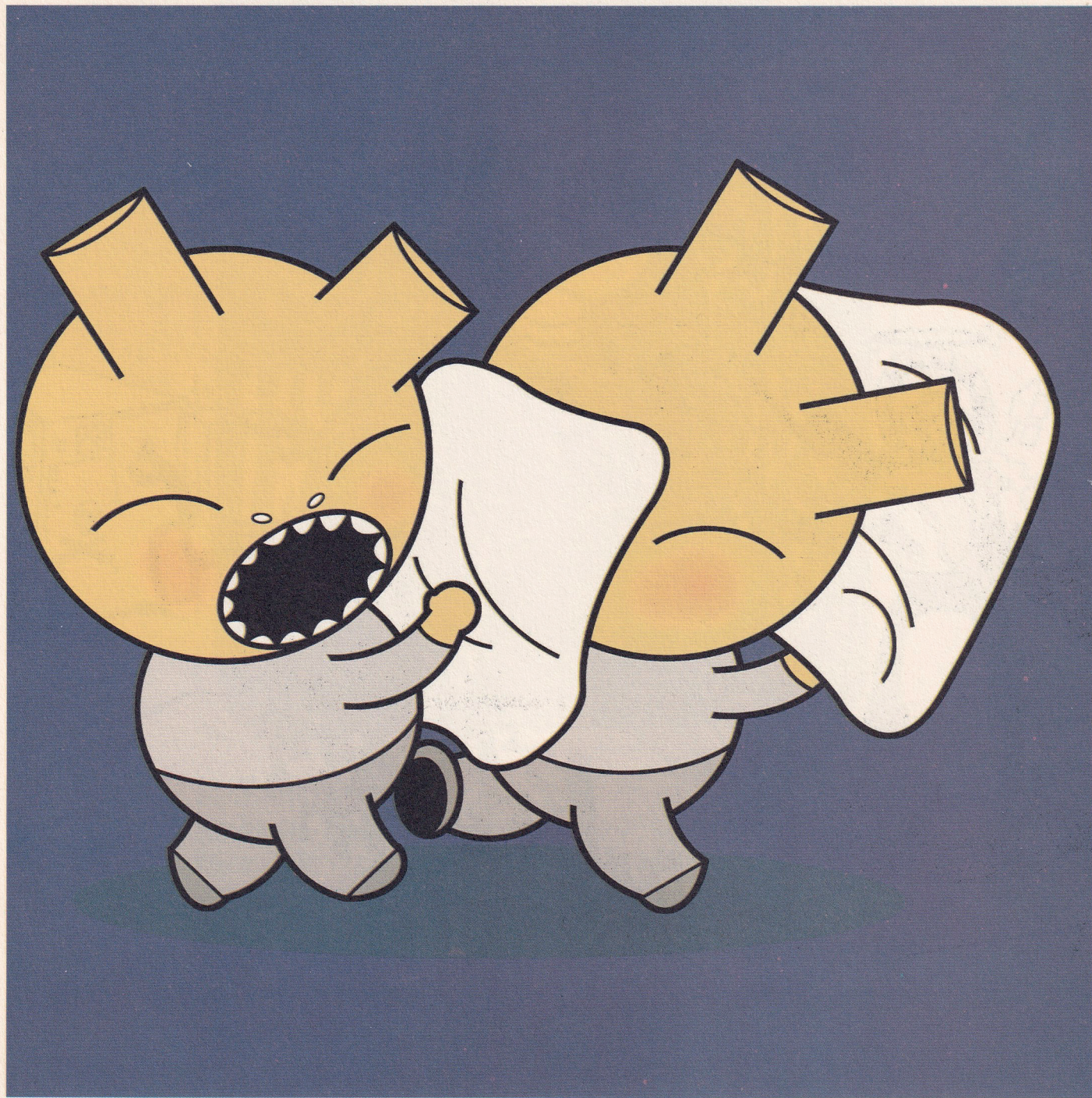
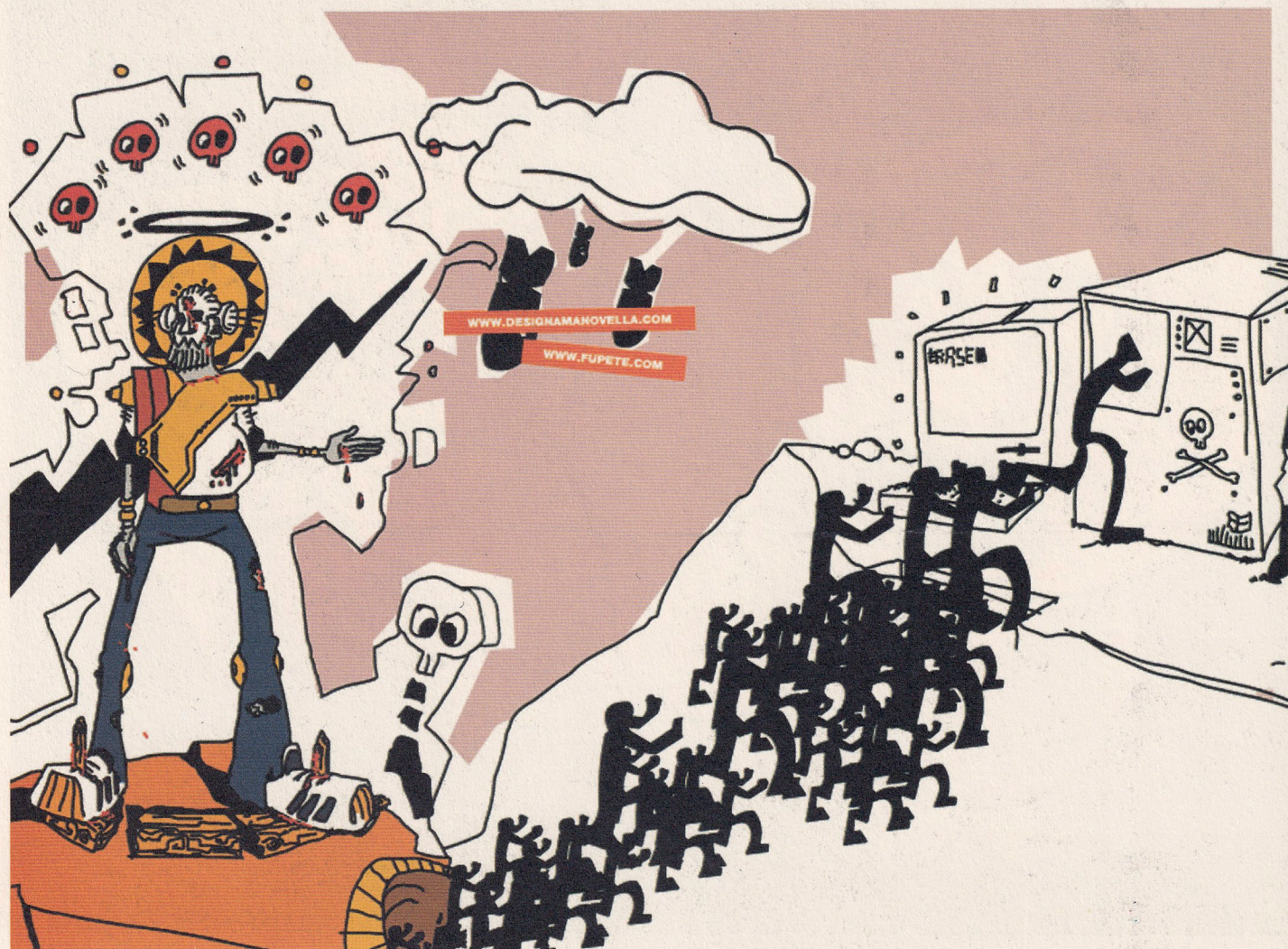
Wilma DRK, illustrazione per quarta di copertina per inguineMAH!gazine n.2, 2003

The Beauty Industries & Deus Irae
Write, Produced and Mixed by: Alberto Emiliano Seveso 2003

Alberto Seveso, progetto Deus Irae / inguine.net (Il Dio della Collera), 2003

Alessandro Duca, progetto Deus Irae / inguine.net (Il Dio della Collera), 2003

Alessandro Staffa, progetto Kufia Matite per la Palestina, 2004

Maicol & Mirko, progetto Joe Sacco@inguine.net, 2002

Daniele Tabellini, progetto Deus Irae / inguine.net (Il Dio della Collera), 2003

AYAT AKRAS (1984 - 2002)

Palestinese. Il suo nome significa "versetti". Quelli del corano.------ Vive e studia in una gabbia israeliana. A 18 anni indossa una cintura esplosiva e si fa saltare in aria all'ingresso di un centro commerciale. Insieme a lei muoiono due persone. Una è sua coetanea. Diventa la kamikaze più giovane della storia dell'intifada. Fino ad ora.

PAP3R R3515TANC3

TH3 5TICK3R COLL3CT1ON

Claudio Parentela, progetto Essendemme.com - Digital submit - Special contest Marjane Satrapi, http://www.essendemme.com/digitalsubmit

Marco Bailone, progetto Joe Sacco@inguine.net, 2002

DEUS IRAE

AMEN 03

Angelo Mennillo, progetto Deus Irae / inguine.net (Il Dio della Collera), 2003

COMICS 2002»

cin5ue / nicola coppeta

Maria Pia Cinque, Copertina albo Iceberg Comics2000, 2003

Gianluca Costantini, illustrazione per inguineMAH!gazine n.1, 2003

Gianluca Costantini, illustrazione per manifesto FestArte, 2004

Squaz, progetto Joe Sacco@inguine.net, 2002

Paper Resistance, immagine guida del progetto web "Piccolo network contro la guerra" http://nowar.kyuzz.org

Peter Kuper, illustrazione per inguineMAH!gazine n.3, 2004

Freedom, Now!

Mimmo Manes www.ubq.it, progetto Kufia Matite per la Palestina, 2004

Alessandro Palmigiani, progetto Deus Irae / inguine.net (Il Dio della Collera), 2003

contatti: Gianluca Costantini Via Ravegnana n.19 48100 Ravenna 3280709837 email: inguine@email.it
partern: www.nowhere.it • www.mirada.it • www.gianlucacostantini.com
www.inguine.net

+ 2004> 28 febbraio_maggio
  "Media.comm (unity)/comm.medium. Divenire comunità oltre il mezzo: l'opera diffusa" MASEDU, Museo d'Arte Contemporanea, Via Pascoli 16, Sassari
+ 2003> dicembre
  "Ecomondo03" Fiera di Rimini, stand di Hera S.p.a. (Rimini)
+ 2003> 3ottobre2novembre
  "Il velo di Maya MARJANE SATRAPI o dell'ironia dell'Iran" Santa Maria delle Croci (Ravenna); Castel dell'Ovo (Napoli)
+ 2003> 13giugno22giugno
  "Festival Conchiglia _ Materiali per la pace, una mostra collettiva" Casa dello Studente (Mantova)
+ 2003> 6giugno7giugno
  ".PUN sulla censura e i suoi derivati. In tempo di guerra?" CSOA COX18 (Milano)
+ 2003> 31maggio
  "NOwar cd autoproduzione" Habitat, Carpi (MO)
+ 2003> 21maggio31maggio
  "Caffè Mentale" Festival Intersezioni01, Stazione Frigorifera Specializzata INTERZONA (Verona)
+ 2003> 21maggio31maggio
  "Fumo nelle orecchie" Castel San Pietro (Verona)
+ 2003> 16maggio18maggio
  "9 Happening Internazionale Underground" Centro Sociale Leoncavallo (Milano) ~ Catalogo
+ 2002> 11dicembre
  "Stripburgerparty" Metelkova, Ljubljana (Slovenia)
+ 2002> novembre
  "Fumo nelle orecchie" MEI Festival delle Etichette Indipendenti, Faenza (RA)
+ 2002> 1ottobre5ottobrea
  "Rassegna video di Polyphonix 40" Centro Georges Pompidou, Centro Culturale Canadese (Parigi, Francia)
+ 2002> 30agosto16settembre
  "Per ventiquattromila baci – Fumetti dall'altra Europa " Festa Provinciale de l'Unità, Pala de Andrè (Ravenna)
+ 2002> 19luglio21luglio
  "Caffè Mentale – Diverse Comunicazioni Attive" Pineta Ricciotti, (Grottammare/Ascoli Piceno)
+ 2002> 17maggio19maggio
  "8 Happening Internazionale Underground" Centro Sociale Leoncavallo (Milano) ~ Catalogo
+ 2002> 24maggio e 2002> 14giugno
  "(n)ex(t)position#01" Hollywood-Party (Bologna)
+ 2002> 20maggio6giugno
  "Joe Sacco Nuvole da oltre Frontiera" Palazzo Bonoris (Brescia) ~ Catalogo
+ 2002> 16marzo7aprile
  "Joe Sacco Nuvole da oltre Frontiera" Museo dell'Illustrazione (Ferrara) ~ Catalogo
+ 2002> 8marzo10marzo
  "NapoliComicon" 4° Salone Internazionale del Fumetto e dell'Animazione Castel Sant'Elmo (Napoli) ~ Catalogo
+ 2002> 1febbraio2marzo
  "Joe Sacco Nuvole da oltre Frontiera" Museo d'Arte della città (Ravenna)
+ 2001/2002> 17dicembre26gennaio
  "START02 – 16 artisti a Sarajevo" Scuderie Bentivolio (Bologna) ~ Catalogo
+ 2001> 12dicembre13dicembre
  "Cartoombria 2001" Mostra Internazionale delle Immagini Animate, a cura di Ferruccio Giromini Teatro del Pavone (Perugia) ~ Catalogo
+ 2001> 22maggio24giugno
  "Caos&Comunicazione" Il disegno italiano alla Biennale di Sarajevo" a cura di Alessandro Guerriero, Comune di Milano Settore Giovani – OpenSpace (Milano) ~ Catalogo
+ 2001> 17luglio24luglio
  "Biennale dei Giovani Artisti dell'Europa e del Mediterraneo, Caos&Comunicazione" (Sarajevo, Bosnia) ~ Catalogo

Pubblicazione della rivista quadrimestrale "inguineMAH!gazine" in collaborazione con Coniglio Editore (primo numero maggio 2003).

La presente pubblicazione è stata realizzata in occasione della mostra **Inguine.net** che si è tenuta nelle sale di Palazzo Sforza dal 13 al 28 marzo 2004 a Cotignola (Ra) a cura di Serena Simoni. Organizzazione del progetto espositivo Andrea Tampieri e Massimo Casamenti, Progetto grafico Marilena Benini. Finito di stampare nel mese di marzo 2004 presso Stampa Offset Ragazzini & C.